



TITLE:

# 「社会のデザイン」への挑戦

AUTHOR(S):

佐藤, 那央

---

CITATION:

佐藤, 那央. 「社会のデザイン」への挑戦. デザイン学論考 2015, 3: 10-16

ISSUE DATE:

2015-03

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/218166>

RIGHT:

# 「社会のデザイン」への挑戦

Challenge to the Design of Society

佐藤 那央

SATO, Nao

京都大学大学院経営管理教育部経営管理専攻修士2回生  
京都大学デザイン学大学院連携プログラム1期生



## 1 はじめに

企業を辞めて学生に戻り、そこで偶然にも出逢ったデザイン「学」を履修させて頂き、早2年が過ぎた。もともと2年間のつもりが学生生活が延長したこともあり、周りから一体お前はいま何をしているのか、と尋ねられることも増えた。さて、これが意外と難問である。「デザイン学というプログラムを履修していて…」と始めると、デザイナーになるの？とか、京大ってデザイン学科があるの？などと聞かれる。そこで、ホームページにあるように、「いやいや、ここでのデザインは社会のシステムやアーキテクチャで…」といきなり切り返す訳にもいかず、頭の中を整理しながらなるべく分かりやすい説明を試みる。他の履修生はこんな時なんと答えているのだろうか。

デザインの概念の広がりの中で、新しい行為としての「デザイン」に関わることになった私たち自身の取り組みを明確に語る言葉はまだない。私たちの使う「デザイン」という言葉を、問題解決を目指す異分野連携を支える合言葉として捉え、深く追求しないこともできるだろう。しかし、デザイン「学」を学ぶ者の一人として、今後どんな専門性を獲得し、どのような立ち位置で新しいデザイン行為に取り組むのかを考えることは悪いことではないし、それはデザイン「学」とは何かというこの論考集のテーマにも密接に関わってくるように思う。これに対して明確な答えがある訳ではないが、これまでの体験や自身の専門性の視点から少し考えてみたい。

## 2 はじまりのデザイン

話を進めるにあたり、FBL/PBLでの体験を一つ記しておきたい。デザインスクールでのこの2年間、私はFBL/PBLを6回受講した。そんなものの好きな学生は恐らく私くらいだろう。それぞれに学びがあったが、予科生になりたての頃、ま

だデザイン「学」について深く考えたことなどなかった頃に受講したFBL/PBL、「防災と社会のデザイン」は強く印象に残っている。

「防災と社会のデザイン」はハザードマップの作成を通じて、防災の問題点や在り方を考えるFBL/PBLであった。メンバーは私と情報学の学生の計3名で取り組んだ。ハザードマップの基礎知識について学んだ後、「誰のためのどんな」ハザードマップを作るか、コンセプトのアイディアを出し合った。京大留学生向け、小学生向け教材、体験型学習用などの案が出る中で、最終的に外国人観光客向けのハザードマップを作成することとなった。外国人観光客の特徴を考慮しながら、地震災害が起きた際に必要な情報を盛り込み、プロトタイプを完成させた。しかしこのハザードマップは最終プレゼンにて「何を伝えたかったのか分からない」と厳しいご意見を頂くこととなった。この、「何を伝えたいか分からない」とは、形や色、言葉の選択など、外見上の未熟さに対する指摘ではなく、デザインの根本的な意図に対する問いであろう。「私たちは誰のためのどんな」という問い掛けから具体的な要素を抽出してデザインしたが、結局それで「何を達成したかったのか」という部分を深く掘り下げられていなかったように思う。その結果、被災観光客が陥るであろう、自明の「問題」を列挙し、それに対するトラブルシューティング的なアプローチをすることとなってしまった。そして出来上がった「意図のぼやけたデザイン」がこのハザードマップである。確固たる意図を持つこと。それはデザインという行為を行う上で最も基本的なことであり、最も重要なことの一つでもあろう。

さて、このFBL/PBLでの指摘を反芻していくうちに、デザインという行為について、それも対象を社会としたデザインとは一体どのようなものなのか、深く考えるようになっていった。その意味で、このFBL/PBLでの経験こそが私にとってのデザイン「学」の始まりだったといえる。

### 3 社会をデザインする

#### 3.1 京都大学デザインスクール

京大デザインスクールのミッションは自身の専門性を武器に、分野の壁を越えた協働で社会の問題に取り組むこと（もしくはその人材の育成）とされている。「社会の問題」と一口にいても様々だが、その解決に向けた取り組みについて漠然とした問題意識を持っていた私にとって、デザインスクールは一つの可能性を与えてくれたように思う。さて、デザインスクールのコンセプトにあるように、複雑化の一途をたどる現代社会の問題の解決には一つの専門性では

太刀打ちできず、分野を超えた協働が必要だということは理解できる<sup>i</sup>。その一方で、「社会のシステムやアーキテクチャをデザインする」という行為については深く考えてこなかった。それは一体どのような行為なのか、そして私たちはそれをどのように達成していくのか。そんな冒頭の問いを深堀するために、社会問題の解決を目指した「システムやアーキテクチャのデザイン」という行為について自分なりの解釈を与え、どのようにアプローチしていくべきか考えてみたい。

### 3.2 社会のシステム、アーキテクチャ

社会のシステムやアーキテクチャという言葉を聞くと、どこか掴みどころがなく、大きな概念ばかり想像してしまいがちである。この言葉がすんなりと頭に入ってこないのは自身のバックグラウンドによるものなのかもしれないが、実際、文脈に応じて色々と解釈ができ、なかなか定義するのは難しい。そこでまずはこれに、「私たちの社会において何らかの役割を果たす、物事の仕組みややり方」すなわち「様式」であるという個人的な解釈を与えたい。それが社会における様式であるとするならば、例えばファストフードのサービスや病院のサービスも私にとってはその範疇の中となる。そして、問題解決を目指し、システムやアーキテクチャをデザインするといったとき、それは、そのフィールドにおける物事の仕組みややり方（＝様式）をどうあるべきか考える行為であると解釈することができる。

### 3.3 制度としての様式

社会の様式をデザインの対象とする以上、当然のことながらそこに内包される私たち人間の存在を無視することはできない。私たちは様式に則ることで何かを達成したり、恩恵を受けたりしている。その一方で、ある様式に帰属するということは、特定のやり方や仕組みに従うことであり、それによって私たちの行為や生活、人と人との関係性はある程度規定されることになる。そもそも私たちはシステムやアーキテクチャといった概念を日常生活の中で意識することはほとんどないだろう。しかしそれは、私たちを規定する「制度」として、様々な形で私たちの生活に埋め込まれている。ここでいう制度とは法律や規則など、権力的な要素を彷彿させるものだけではなく、規範、文化、慣習、言語なども指す幅広い概念である。ここまで来ると、これまで遠かった社会のシステム、アーキテクチャのデザインを少し手元に引き寄せて考えることができる。つまり、私たちの目線で社会のシステム、アーキテクチャのデザインという行為を捉え

---

<sup>i</sup> 協働のあり方についても思うことは多いが、別の機会に譲りたい

直すと、それは私たちの行為や生活を規定する広い意味での「制度」の枠組みを検証し、再構築することであると言い換えることができる。

### 3.4 制度論と社会のデザイン

先述した「制度」の概念や捉え方は社会学に詳しい。例えば、社会学者Selznick（旧制度論派）は本来的には一時的な存在であるはずの組織が社会的価値を取り込み環境に適応していくことで持続性を得るとし、そのプロセスを制度化と呼んだ。ひとたび制度化が起こると、組織内には慣習が生まれ、正統性が付与される<sup>ii</sup>。これは社会のシステムにも当てはまる。何らかの役割を果たすものとして考えられた様式が社会的な価値を担い、正統性を得ることで継続性を持った存在として社会のシステムとなる。また、DiMaggioとPowellは同型化理論において、組織フィールドの同質化が、合理性ではなく、社会的な正統性の獲得という制度的要因によって起こると説明した<sup>iii</sup>。制度論の議論は現在多岐に渡っているが、これらの根本的なアイデアは私たちの新しいデザインに対してもいづれか示唆的である。私たちがデザインしようとしている既存の社会の様式は、すでに社会で正統性を持ち、当たり前のものであるとして存在している。よってこれをデザインしようという行為には、私たちの当たり前を打破する行為が内包される。それ故、この取り組みが単純なニーズの把握と解消ではないことは明白である。また、システムやアーキテクチャをデザインするという以上、それは小手先のトラブルシューティング的な問題解決ではなく、一つの制度として社会に受け入れられるようにデザインされなければならない。つまり、既存の社会の制度的環境を理解しつつ、それを乗り越え、新しい制度を打ち立てていくことが求められているのである。

### 3.5 「社会のデザイン」への挑戦

この解釈は、私たちの新しいデザイン行為における意図の大枠の指針にもなる。もちろん、私たちのデザイン対象は課題によって様々であるし、デザインするものが、ハザードマップのような、形のある「モノ」となるケースもあるかもしれない。しかし、それが問題の解決を目指す社会のデザインであるならば、それらは、制度的要素に結びつき、当たり前として構築された私たちの行為や関係性を転換するような意図を持ってデザインされなければならない。それができなければ、私たちのデザインはただ色や形、方法などを決めるだけの行為になってしまう。そうならないためには、まずは問題のフィールドに関わる人々の

<sup>ii</sup> 経済論叢（京都大学）第172巻第3号：組織論における制度学派の理論構造 櫻田貴道より

<sup>iii</sup> 例えば、新しい組織のルールや形態が採用される際、その基準となるのは機能的適合ではなく、文化・社会的な適合が重視され、結果同質化が起こることが説明されている。安田・高橋（2007）による解説より 「同型化メカニズムと正統性」

14

としない言説すら存在するのである。この問題は、まさに、容易に定義することができない「意地悪な問題」そのものである。そこでまずは既存の院内学級の現状や、「病院で学ぶ」ということについてより深く知るために、ボランティアとして院内学級に通うことから始めることにした。

約1年が経った今、分かったことや得られたことも多いが、具体的に何かを始められるようなところには至っていない。しかし、小手先の問題解決、例えば私がボランティアの日数を増やし、高校生の勉強を見るというその場凌ぎの方法では、根本的な問題解決にはたどり着けないだろう。このケースにおいても制度的環境によって規定されている、当たり前としての現状の様式を理解し、持続可能な形で解決策をデザインしなければ本当の意味での解決にはつながらないのである。これに対する解はまだないし、今の私では力不足かもしれない。それでも今できる目の前のことをやりながら、引き続き問題の定義とその解決に向けた取り組みを続けていきたい。

## 5 おわりに

さて、私はこの論考で私たちのデザインを社会の様式をデザインする行為と位置付け、制度論の議論を絡めながら自分なりの解釈を与えようとした。しかしながら、言葉足らずな上、抽象的な話になってしまった部分も多い。駆け出しの論考ということでそのあたりはご容赦いただきたい。また、結局のところ社会のデザインにおける方法論や、デザイン「学」とは何かという問いに対して答えを得るには至ってはいない。しかし、一つだけ確かなことは、それが実社会での実践を伴う学問であるということである。例えば社会学者は社会を分析し、それを巧みな言葉で炙り出してきた訳だが、私たちはそこで留まるわけにはいかない。社会を分析する方法論としてそれらを取り込みながら、社会をデザインしていかなければならない。実践することへのマインドセットはデザイナーの方達から学ぶことが多い。私たちは問題をとかく頭の中だけで考えようとしがちであるが、問題解決の実践においては、*reflection-in-action*（＝行為の中での省察）から得られることは多い。ロジカルに考えながらも手を動かし実践し、そこから学び、また考える。このサイクルを繰り返しながら、デザイン「学」に取り組み、そして今はまだ臆げで抽象的にしか書けなかったこの論考の内容も、もっと具体的な理論、方法論として綴り直すことができればと思う。最後に、文中何度か私たちのデザインという言葉を使ったが、これは私なりの解釈であり、一つに定義しようという意図はない。しかしその一方で、京大デザインスクー

ルでデザイン「学」を学ぶ、もしくは学んだ者として、この先どのような方法やマインドを持って社会のデザインに取り組むべきか、そんな共通のアイデンティティに対する疑問がないわけではない。誤解を恐れずに言えば、それを実践の中で構築し明らかにしていくことも、私たちのデザイン「学」の一つの側面なのかもしれない。

#### 「デザイン学」への問い

- + 私たちのデザイン行為をどう説明するか
- + デザイン「学」を学ぶ私たちが獲得する共通のスキルや精神のようなものは存在するか